Мастер Церемоний

Замысел

• Сделай так, чтобы постапокалипсис казался реальным.
• Сделай жизнь персонажей игроков не скучной.
• Играй, чтобы узнать, что будет.

Всегда говори

• То, чего требуют принципы.
• То, чего требуют правила.
• То, чего требует твоя подготовка.
• То, чего требует честность.

Принципы

• Изрыгай апокалиптику.
• Обращайся к персонажам, а не к игрокам.
• Делай ход, но не подавай виду.
• Делай ход, но никогда его не называй.
• Смотри в прицел.
• Всем давай имена, всех делай людьми.
• Задавай провокационные вопросы и используй ответы.
• Отвечай то подставами, то редкими наградами.
• Будь фанатом персонажей игроков.
• Думай и о том, что за кадром.
• Иногда отдавай право принимать решение другим.

Твои ходы

• Раздели их.
• Захвати кого-нибудь.
• Подставь кого-то под удар.
• Обменяй урон на урон (*за вычетом брони*).
• Намекни на беду за кадром.
• Покажи беду в будущем.
• Нанеси урон (*за вычетом брони*).
• Отними их барахло.
• Заставь их купить.
• Покажи недостатки их барахла.
• Сообщи возможные последствия и задай вопрос.
• Предложи возможность, с ценой или без.
• Обрати их ход на их самих.
• Сделай ход угрозой (*одного из твоих фронтов*).
• После каждого хода спрашивай: «что делаешь?»

И ещё кое-что

• Постоянно рисуй карты.
• Обращай вопрос к тому, кто его задал или к группе в целом.
• Время от времени делай отступления.
• Иногда «проматывай» действие, а иногда показывай всё детально.
• Следуй по кругу вокруг стола.
• Делай перерывы и не спеши.

Представляет:

ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Игрокам легко. У них есть эти клёвые буклетики, они их заполняют и готовы к игре. Твоя работа сложнее: тебе надо подготовить гораздо больше. Им надо создать по одному персонажу, а тебе — целый чёртов мир.

Так что всё будет по-честному. Тебе надо создать целый мир, и у тебя будет вся первая встреча на его создание. Ты должен делать жизнь персонажей нескучной, так что потрать всю первую встречу на знакомство с ними.

буклет МЦ для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Основы мира

Пока игроки создают своих персонажей и отвечают на вопросы, у тебя есть хорошая возможность, отвечая на вопросы, задать определённые основы будущей игры. Вот некоторые вещи, которые я предпочитаю сказать сразу:

• Вашим персонажам не обязательно быть *друзьями*, но они знают друг друга и их можно назвать союзниками. Они могут стать врагами в ходе игры, но не должны начинать игру врагами.
• В Постапокалипсисе ваши персонажи особенные. Есть другие медики и друзья даже могут называть их «ангелами», но ты единственный *ангел*. Есть другие руководители поселений и вожди, которых могут называть «вожаками», но ты единственный *вожак*.
• Некоторые из вас могут выбрать броню. Броня 1 может быть чем угодно: пуленепробиваемым жилетом, байкерской косухой, бронированным корсетом, на ваше усмотрение. А вот броня 2 — это серьёзные доспехи. Защитное снаряжение спецподразделений. Она может быть примитивной, сделанной из кусков машины или чего-то ещё. Суть в том, что ты ходишь *в доспехах*.
• Эй, смотри, тут сказано: у тебя есть «всякая всячина на 3 бартера» или что-то вроде. Есть какое-то средство обмена, которое вы все используете или это и правда бартерный обмен? Дядя, ты вожак, в твоём поселении есть то, что используется в качестве денег? Или Вильсон, ты комбинатор, какую оплату ты предпочитаешь?
• Я здесь не для того, чтобы вас поиметь. Иначе, вы могли бы уже собираться домой, верно? Я бы просто сказал: «Начинается землетрясение. Вы все получаете 10 урона и умираете. Конец». Нет, я хочу узнать, что случится с вашими крутыми, сексуальными, офигенными персонажами. Как и вы!



Имена

Там-Там, Сучок, Копна, Белый, Ляля, Билл, Крайн, Купец, Чистюля, Ик, Шан, Остров, Уля, Девка Джо, Дреммер, Боллз, Эми, Руфь, Джакабака, Ба, Майс, Пёсья Башка, Гуго, Рорк, Монах, Пьер, Норвелл, Эйч, Головастый Оми, Корбетт, Жанетт, Ром, Перец, Мозг, Матильда, Ротшильд, Вишер, Куропатка, Вин «Костыль», Бар, Крин, Парчер, Миллион, Гром, Приёмыш, Милл, Даствич, Ньютон, Дао, Промах, Тройка, Принц, Ист-Харроу, Чайник, Вонючка, Крайний, Двак, Труба, Абондо, Мими, Фианелли, Дробь, Ли, Гарридан, Рис, До, Улитка, Запал, Харя, Красавчик, Баркер, Имам, Боуди, Дафф, Выход, Борода, Глянь, Шазза, Фауна, Солнце, Чак, Рикарра, Прима.

Ресурсы

мясо, соль, зерно, свежая еда, обычная еда, консервы, мясо (не спрашивай), питьевая вода, горячая вода, убежище, свобода, досуг, горючее, тепло, безопасность, время, здоровье, медикаменты, информация, статус, особые товары, предметы роскоши, бензин, оружие, труд, квалифицированный труд, признание, верность, кровные узы, стратегическое положение, наркотики, рабочие животные, скот, ноу-хау, стены, жилое пространство, склады, машины, связи, доступ, сырьё, книги

Типы угроз

Вожди:
работорговец, матка, пророк, диктатор, коллекционер, альфа

Аномалии:
каннибал, мутант, садомазохист, переносчик болезни, мозголом, рождённый чудовищем

Ландшафты:
тюрьма, родовая яма, печь, мираж, лабиринт, крепость

Бедствия:
болезнь, обстоятельство, обычай, мания, жертва, препятствие

Звери:
охотящаяся стая, сибариты, бандиты, культ, толпа, семья

Во время первой встречи

- Веди игру. Покажи её.
- Описывай. Изрыгай апокалиптику.
- Отталкивайся от создания персонажей.
- Без конца задавай вопросы.
- Откладывай некоторые подробности на потом.
- Ищи где они бессильны.
- Веди в этом направлении.
- Подталкивай игроков делать ходы.
- Переплетай персонажей, дай им время взаимодействовать друг с другом.
- Вводи живых персонажей МЦ с именами.
- Чёрт подери, устрой бой.
- Заполни этот буклет первой встречи.

А вот интересно...

Голод

Жажда

Амбиции

Персонажи игроков и их ресурсы

Зависть

Невежество

Оголение

Страх

Угасание